

AVIDEMUX

Published : 2011-07-05

License : None

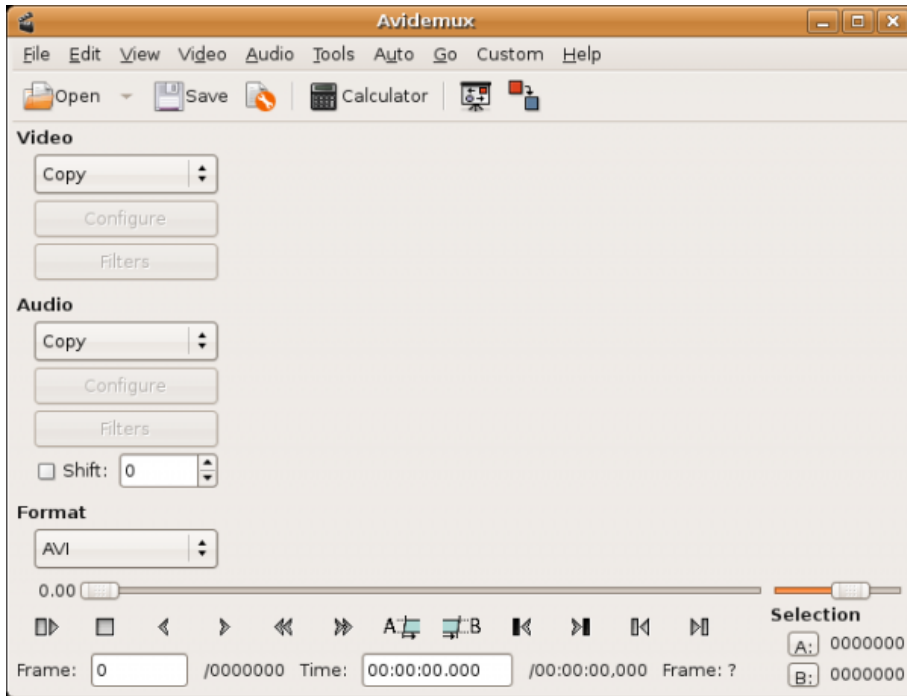
JOHDANTO

1. JOHDANTO

AVIDEMUX

Avidemux on ilmainen videoeditori. Sillä voi myös muokata videon muodosta toiseen. Sitä ei ole varsinaisesti suunniteltu aloittelijoille, mutta sitä ei ole liian vaikeaa oppia pienellä vaivalla.

Avidemux on saatavilla Linuxiin, BSD:hen, Windowsiin ja Mac OS X:ään. Se on suunniteltu yksinkertaista leikkausta, suodatusta ja enkoodausta varten. Se tukee monia erilaisia tiedostotyyppejä, kuten AVI, DVD-yhteensopiva MPEG ja MP4.



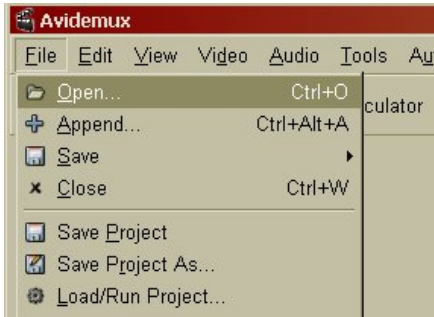
Avidemux on yksi harvoista videon enkoodaamiseen käytettävistä ohjelmista, jossa on graafinen käyttöliittymä ja joka toimii eri alustoilla. Se on kehittynyt toiminnoiltaan, mutta se ei ole kaikkein käyttäjäystävällisin ohjelma. Joitain ennakkosäätöjä on kuitenkin olemassa, mikä tekee mahdolliseksi tallentaa muokattuja asetuksia, joiden avulla aloittelijoiden on helpompi käyttää Avidemuxia.

PERUSTEET

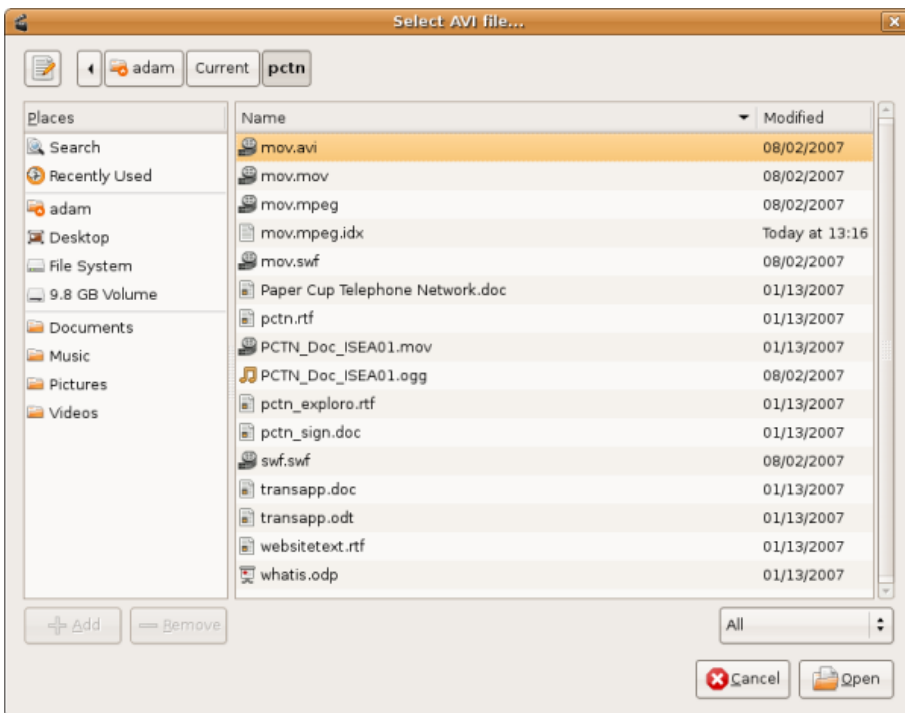
2. AVAA TIEDOSTO
3. LEIKKAA TIEDOSTO
4. MUUTA VIDEON KOKOA
5. POISTA VIDEON LIMITYS

TIEDOSTON AVAAMINEN

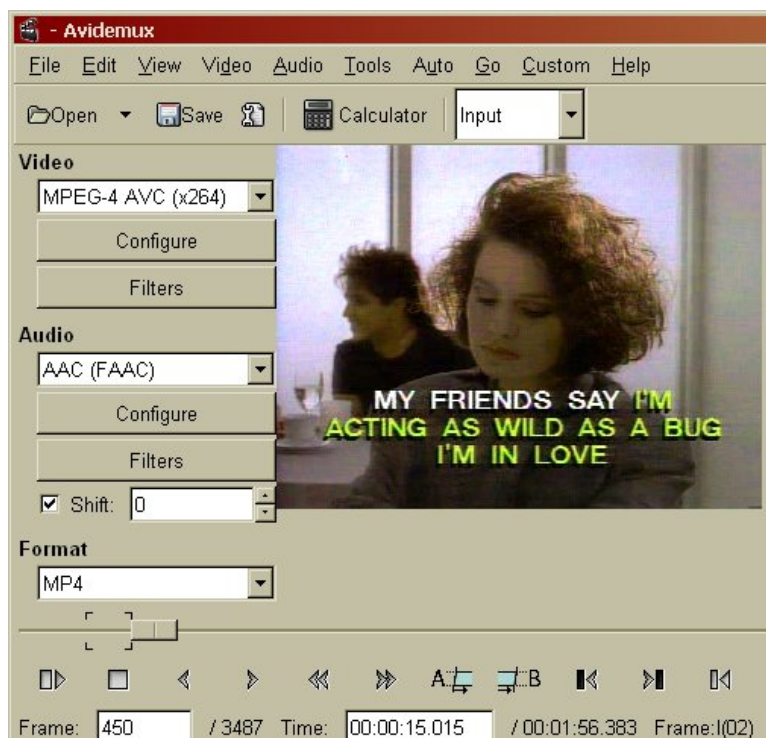
Sinulla on luultavasti kovalevylläsi tiedosto, jonka tahdot avata. Tehdäksesi tämän mene työkalupalkkiin ja napsauta **File** ja sitten **Open**:



Näet tämän kaltaisen tiedostoselaimen:



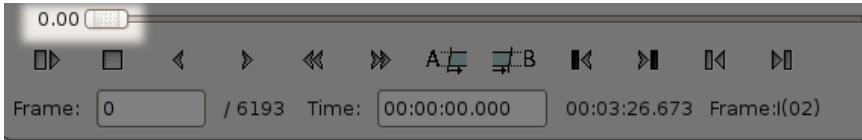
Etsi DV -tiedosto tai vastaava tietokoneeltasi selaamalla tiedostoja ja hakemistoja. Et voi sotkea mitään tekemällä noin, joten napsauttele vain ympäriinsä, kunnes löydät oikean tiedoston. Kun olet löytänyt sen, korosta se napsauttamalla sitä ja sen jälkeen voit joko kaksoinapsauttaa sitä tai painaa **Open**. Sinun pitäisi nähdä Avidemuxin avaavan videotiedoston näin:



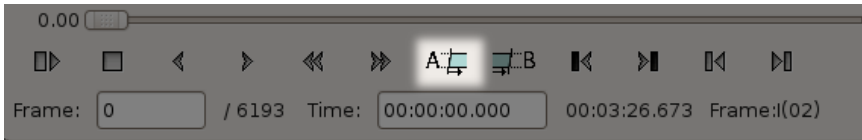
VIDEOTIEDOSTON LEIKKAUS

Tarvittaessa voit leikata videotiedoston Avidemuxissa ennen sen tallentamista.

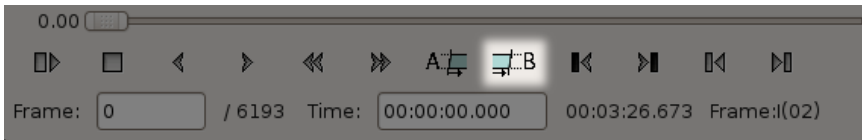
Tehdäksesi tämän, napsauta suorakulmion muotoista liukusäädintä ikkunan pohjalla:



Vedä se uuteen aloituspisteen, jonka tahdot määritellä. Kun teet näin, näet videon kelaavan nopeasti vetäessäsi nappia. Kun olet oikeassa alkukohdassa, napsauta symbolia, jonka vieressä on **A** juuri vierityspalkin keskikohdan alapuolella:



Tämän jälkeen voit vetää toistopään kohtaan, jossa tahdot videon loppuvan, ja napsauttaa kirjaimella **B** merkittyä nappia:



Tämän tehtyäsi tiedosto on leikattu, kun se tallennetaan.

RUUDUN KOKO JA BITTINOPEUS

Ruudun koko ja bittinopeus riippuvat yleensä siitä, mitä tahdot tehdä videotiedostolla, jota olet luomassa. Tässä on muutamia mielessä pidettäviä asioita:

Mitä suurempi bittinopeus on, sitä suurempi on videosi koko (kuinka paljon tilaa se vie koneeltasi). Tämä merkitsee, että käyttäessäsi hyvin korkeaa bittinopeutta on tiedostosi hitaampi ladata - tämä voi olla sinulle tärkeää tai sitten ei. Ehkä et tahdo miettiä yleisösi käyttämien internet-yhteyksien nopeutta. Jos heillä on nopeat yhteydet, tiedoston lopullisella koolla ei ole paljonkaan väliä. Lopullinen ratkaisu sinun täytyy tehdä itse. Se merkitsee laadun ja latausajan välistä kompromissia.

Videon ruudun koko (korkeus ja leveys) vaikuttaa myös tiedoston kokoon. Lisäksi korkeus ja leveys vaikuttavat katsojan katselukokemukseen. Mitä suuremmiksi määrittelet leveyden ja korkeuden, sitä helpompi tiedostoa on katsoa, mutta sitä suurempi tiedosto on. Tämä kompromissi on taas oma valintasi.

Jos tahdot korkealaatuisen televisiotiedoston internetiin ihmisille, joilla on hyvät internet-yhteydet, tai tahdot ladata sen videonjakosivustolle, käytä seuraavia asetuksia:

1. 1200 kp/s bittinopeus
2. 640 (leveys) x 480 (korkeus) koko 4:3 kuvasuhteelle (tai 640 x 352 kuvasuhteelle 16:9)

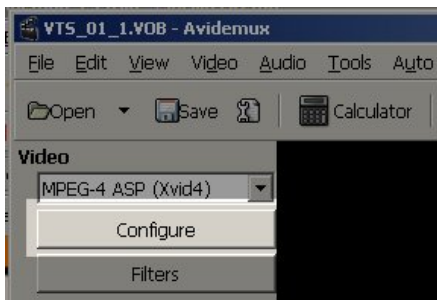
Jos olet luonut tiedoston ihmisille, joilla on paljon hitaampi internet-yhteys, saatat valita seuraavat asetukset:

1. 300 kp/s bittinopeus
2. 320 (leveys) x 240 (korkeus) koko kuvasuhteelle 4:3 (tai 320 x 176 kuvasuhteelle 16:9)

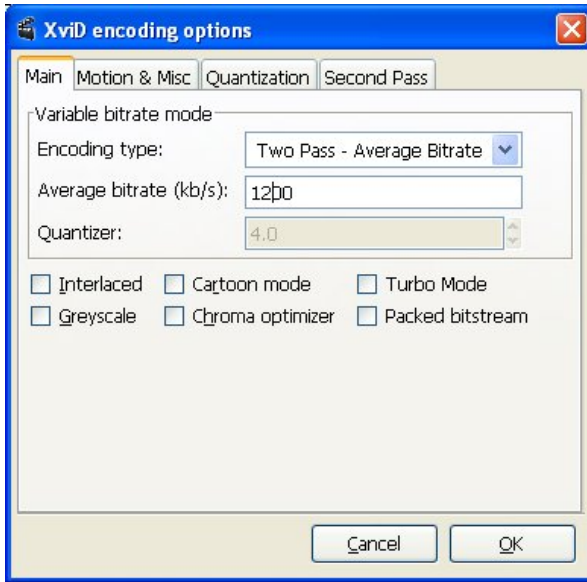
Tässä kannattaa valita sopivin korkeus ja leveys. Tuloksena on tiedoston koko. Oletetaanpa, että olet tehnyt valinnan, ja katsotaan bittinopeuden vaihtamista korkealaatuisempaa videota varten.

BITTINOPEUDEN VAIHTAMINEN

Napsauta **Configure**-nappia Avidemuxin käyttöliittymän vasemmalla puolella valittuasi videokoodekin, jota tahdot käyttää. Esimerkissä käytämme MPEG-4 Xvid-koodekkia.



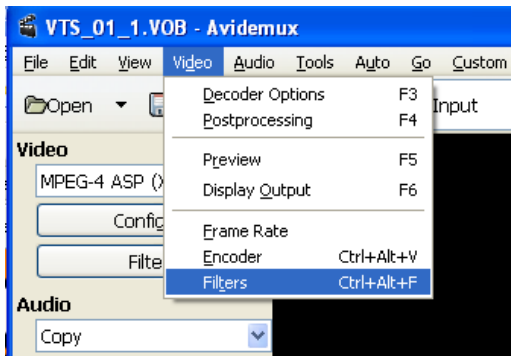
Ponnahdusikkuna ilmestyy:



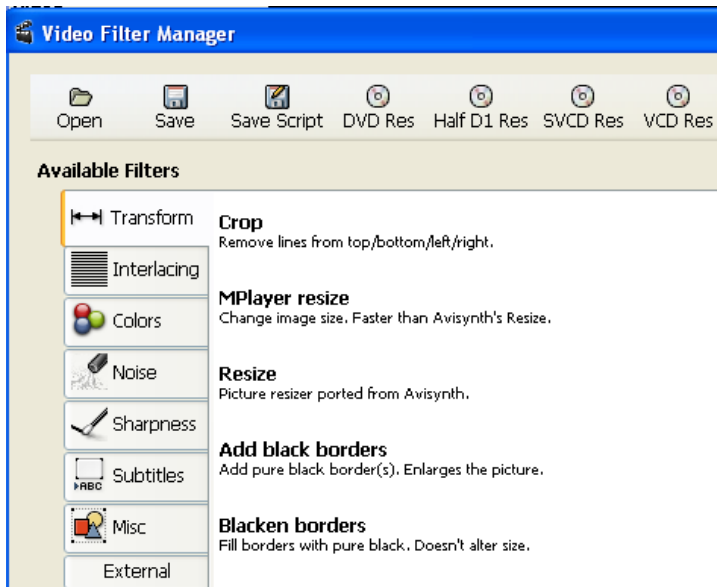
Varmista, että **Encoding type** on asetettu pudotusvalikosta arvoon **Two Pass - Average bitrate**. Muuta tätä asetusta tekstilaatikosta (**Dual pass, avg bitrate**) arvoon 1200. Napsauta sitten **OK**.

MUUTA KUVAN KOKOA

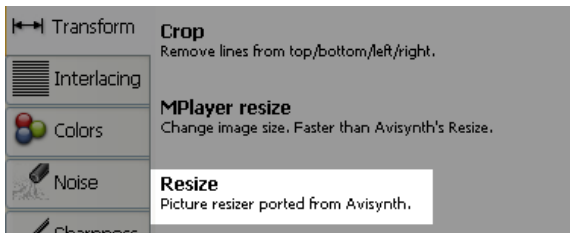
Napsauta nyt **Video** ja valitse **Filters**:



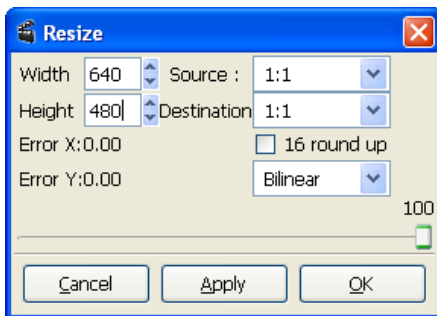
Valitse **Transform** -välilehti vasemmalta puolelta, mikäli sitä ei ole jo valittu (tämän tulisi olla oletusarvoinen näkymä):



Kaksoisnapsauta sitten **Resize**.

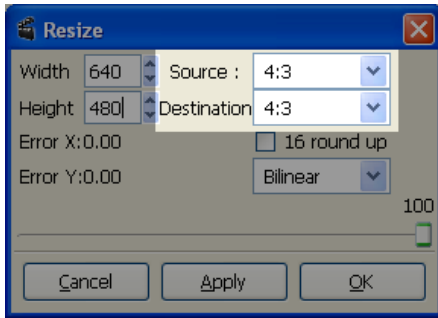


Ponnahdusikkuna ilmestyy.



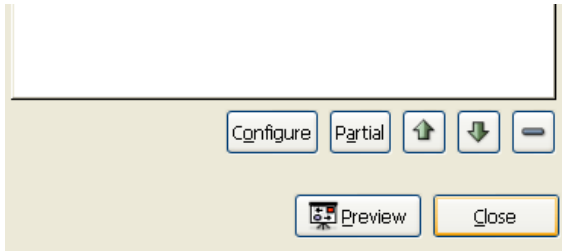
Tässä esimerkissä työskentelemme videolla, jonka kuvasuhde on 4:3. alkuperäinen koko on 720 (leveä) ja 576 (korkea). Kutistamme nyt kuvan koon 640 leveään ja 480 korkeaan.

Valitse nyt oikea kuvasuhde **Source** ja **Destination2** -vaihtoehdoista. Tässä tapauksessa se on 4:3.



Napsauta sitten **OK**.

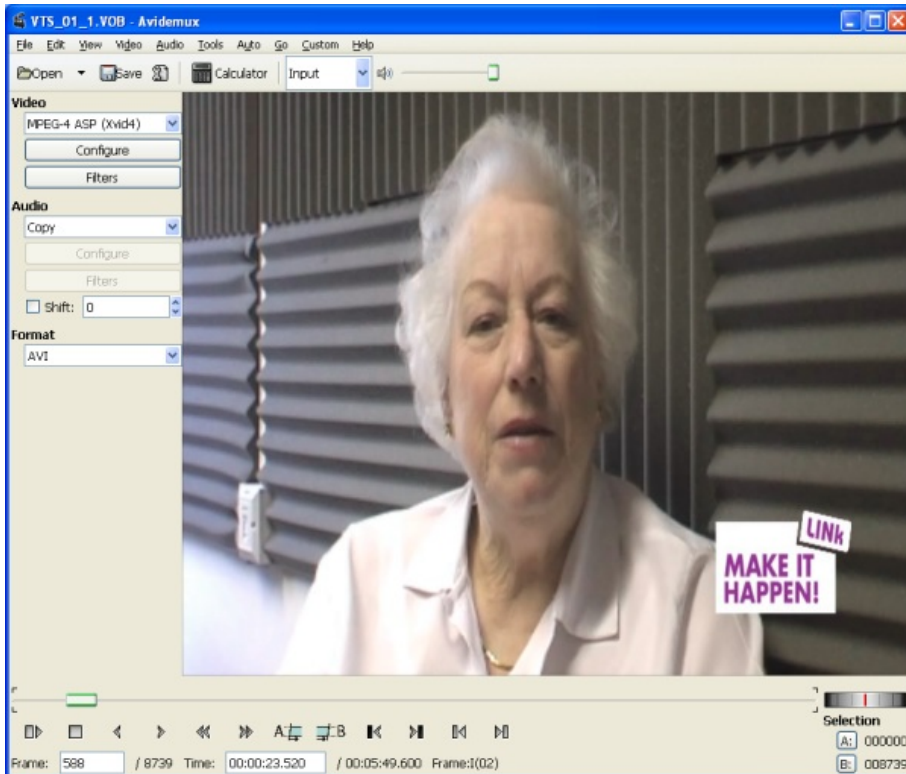
Napsauta **Close** palataksesi pääruutuun.



Tallenna tiedosto ja kuvasuhde muuttuu.

Lisää kuvasuhteesta

Jos et ole varma videosi kuvasuhteesta, katso seuraavaa kuvaa.



Tässä näemme videon, joka tulisi näyttää kuvasuhteella 16:9, mutta se näkyy 4:3 kuvasuhteella. Tämä johtuu siitä, että video kuvattiin laajakulmalla, ja siitä tehtiin DVD. Kun Avidemux avasi DVD-tiedoston, se ei muuttanut kuvan muotoa.

Meidän täytyy nyt muuttaa kuvan muoto oikeaan kuvasuhteeseen. Tee uudestaan yllä mainitut askeleet videon muodon muuttamiseksi ja valitse seuraavat asetukset.

Width: 640 (Leveys)

Height: 352 (Korkeus)

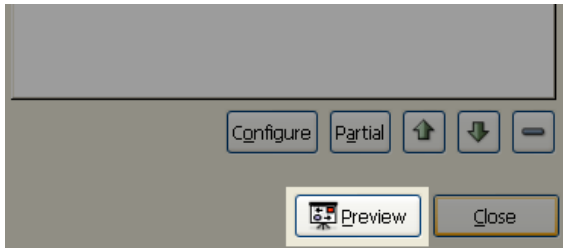
Source: 16:9 (Lähde)

Destination: 16:9 (Tulos)

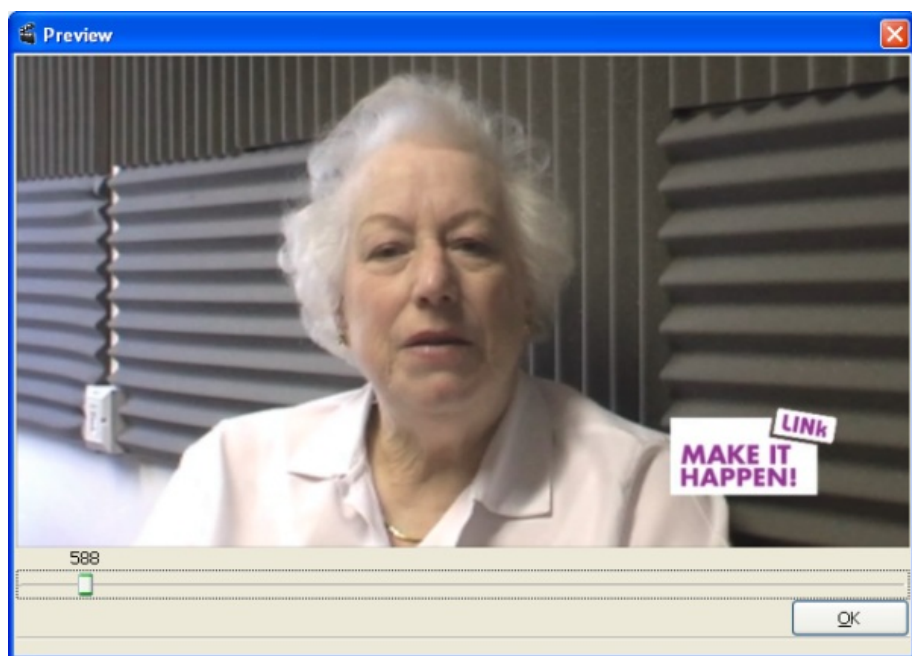


Napsauta **OK**.

Voit nyt esikatsella tiedostosi, jotta näet onko kuva oikean kokoinen. Napsauta **Preview**.



Tässä tapauksessa näemme, että kuva on oikean muotoinen, kun napsautamme **Preview**.



LIMITYKSEN POISTAMINEN

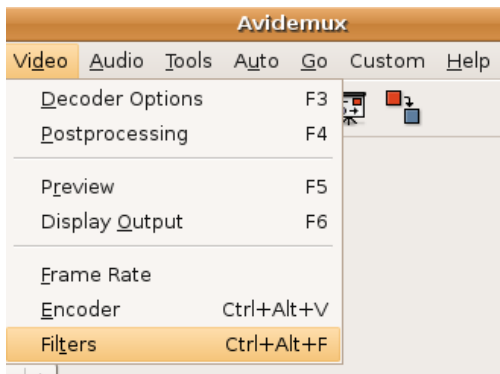
Prosessoidessasi videotiedostoa tahdot ehkä lisätä limityksen poistavan suodattimen. Tämä on sopivaa, mikäli sinulla on DV-kameralta otettu video, joka on edelleenkin limitetty. Jos luomme DVD:n, jota ei näytetä tavallisella televisiolla, voimme nähdä limityksen, joka näyttää oudoilta vaakasuorilta viivoilta videossa.

Jos et tunne limityksen vaikutuksia, näet ne alla olevassa kuvankaappauksessa (ne näkyvät selkeimmin vasemmassa yläosassa olevan miehen kasvoissa).

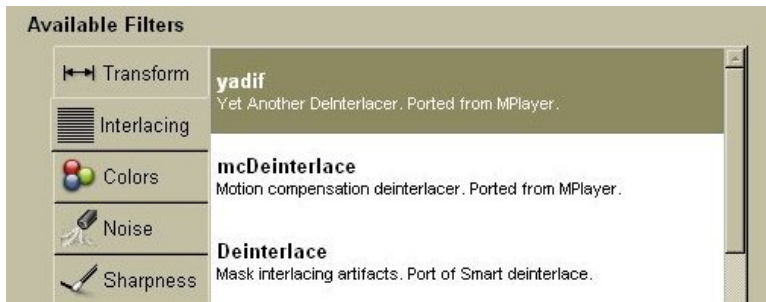


Voimme poistaa tämän harmillisen erikoistehosteen lisäämällä limityksen poistavan suodattimen.

Tehdäksesi tämän napsauta **Filters** kohdassa **Video**.



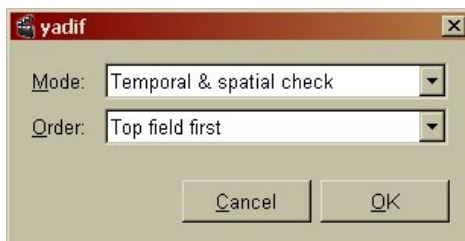
Tämän jälkeen voit napsauttaa **Interlace**-välilehteä ja valita kohdan **yadif**.



Sen jälkeen voit napsauttaa +-merkkiä ikkunan pohjalla:



Näet tämän kaltaisen ponnahdusikkunan:

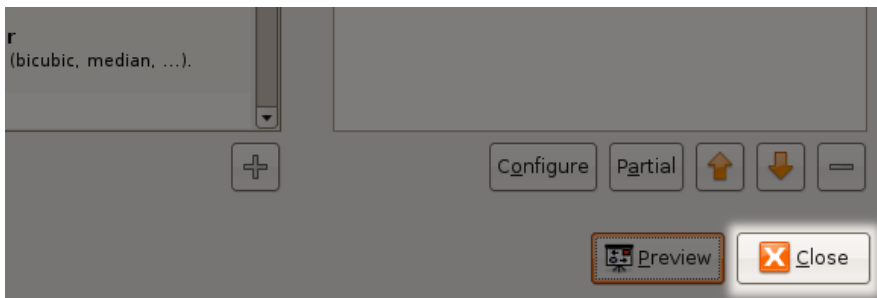


Napsauta **OK** käyttääksesi näkyvillä olevia oletusarvoisia asetuksia, jolloin oikealla pitäisi näkyä **yadif**:



On tärkeää, että limityksen poistava suodatin on ensimmäinen lisätty suodatin.

Napsauta lopuksi **Close** ruudun oikeassa alakulmassa:



Kun tallennat tiedoston, suodatin tekee työnsä ja poistaa limityksen videosta.

VIDEOTIEDOSTOJEN LUOMINEN

6. LUO MP4-TIEDOSTOJA

7. LUO DV-TIEDOSTOJA

8. LISÄÄ TEKSTITYS VIDEOON

MP4-TIEDOSTOJEN LUOMINEN

Tämä luku näyttää, kuinka voit luoda MPEG-4 -tiedoston vanhasta videotiedostosta. On monta syytä, miksi joudut ehkä luomaan MPEG-4 -tiedoston vanhasta videosta - esimerkiksi tehdäksesi VLC-videosoittimessa katsottavan ladattavan esikatselun pidemmästä elokuvasta.

Ennen kuin aloitamme, on tarpeen huomata, että Avidemuxilla tehdyt MPEG4-tiedostot eivät toistu Quicktime-soittimessa (mikä tekee niistä sopimattomia podcast-levitykseen). Tästä on puhuttu paljon Avidemux-foorumilla, toivottavasti tulevaisuudessa ilmestyy versio, jossa tämä ongelma on ratkaistu. Jos tahdot tehdä Quicktime-yhteensopivan tiedoston, joudut käyttämään ohjelmia **SUPER** (Windows), **FFMPEGX** (MacOSX) tai **FFmpeg** (Linux). Muualla on tietoa näistä ohjelmista.

Oletamme, että sinulla on jo videotiedosto, jonka tahdot enkoodata.

Jos sinulla ei ole sopivaa videotiedostoa, joudut joko:

1. Viemään tiedoston videoeditointiohjelmasta
2. Kaappaamaan DV-tiedoston kovalevyllesi

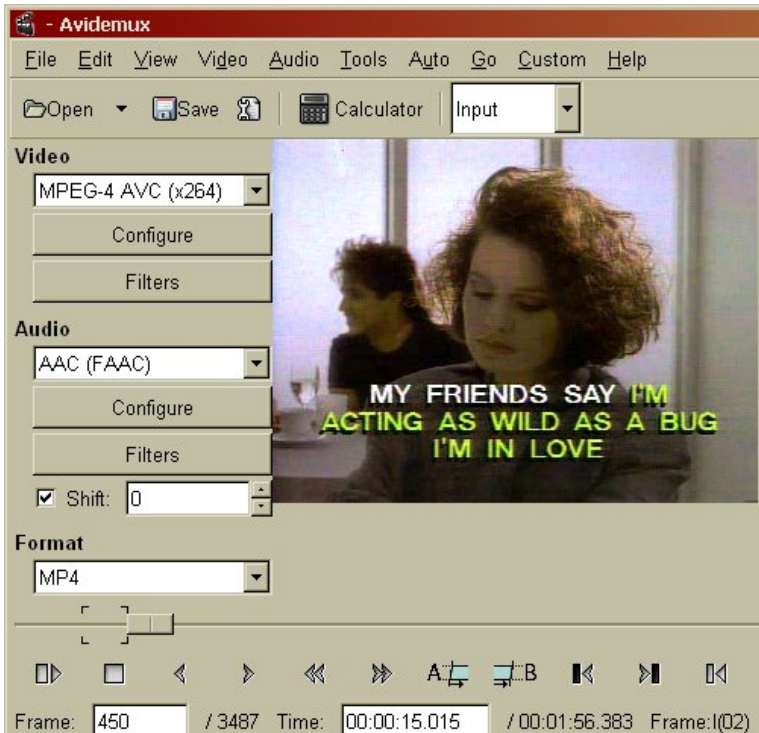
ALKUPERÄISEN TIEDOSTON AVAAMINEN

Kun sinulla on tiedosto valmiina, avaa se. Tämän tulisi olla niin hyvänlaatuinen kuin voit - aina muuttaessasi videotiedoston muodosta toiseen laatu heikkenee. Tahdot aloittaa kaikkein parhaimman laatusella tiedostolla, jotta uusi tiedosto on mahdollisimman hyvän laatuinen. Parhaimmillaan se on DV-tiedosto, joka on tuotu videoeditorista tai kaapattu kamerasta, tai MPEG-2 -tiedosto tai VOB DVD-levyltä.

Napsauta **File** ja sitten **Open**. Näet ikkunan ilmestyvän, voit käyttää sitä selataksesi koneeltasi tiedostoa, jonka tahdot. Korosta tiedosto, jonka tahdot avata, ja kaksoisnapsauta sitä tai paina **Open**.

ENKODAUKSEN ASETUKSET

Kun olet avannut videon, kopioi asetukset, jotka näytetään alla, valitsemalla ne pudotusvalikoista vasemmalla. Valitse **MPEG-4 AVC (x264) Video**-pudotusvalikosta. Valitse **AAC (FAAC) Audio**-pudotusvalikosta. Lopuksi valitse **MP4 Format**-listasta tuon osan alaosa:



Jos näet jommankumman näistä vaihtoehtoista listattuna, yritä toista **MP4**-vaihtoehtoa tai toista ääniopiota (kuten **MP3**).

LOMITUKSEN POISTO

Seuraavaksi tahdomme lisätä videoon lomituksen poisto -suodattimen. Tämä sopii, mikäli sinulla on video, joka tuotiin DV-kamerasta ja joka on vieläkin lomitettu.

Tämän oppaan alkupuolella on tietoa lomituksen poistosta.

RUUDUN KOKO JA BITTINOPEUS

Ruudun koko ja bittinopeus riippuvat yleensä siitä, mitä tahdot tehdä MP4-tiedostolla, jota olet luomassa.

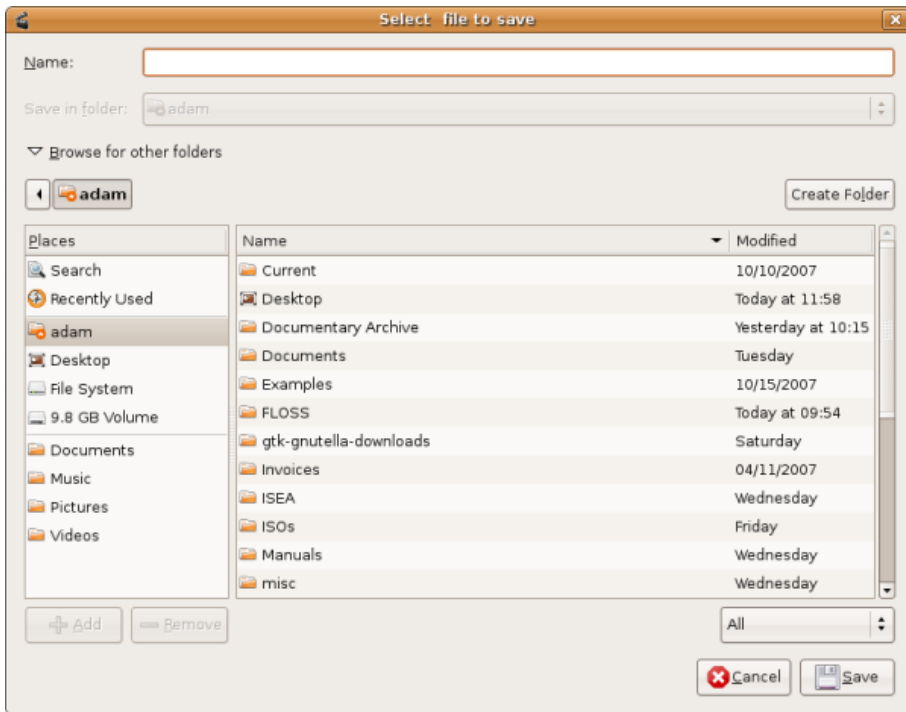
Mualla tässä oppaassa on tietoa ruudun koon ja bittinopeuden muuttamisesta.

TIEDOSTON TALLENTAMINEN

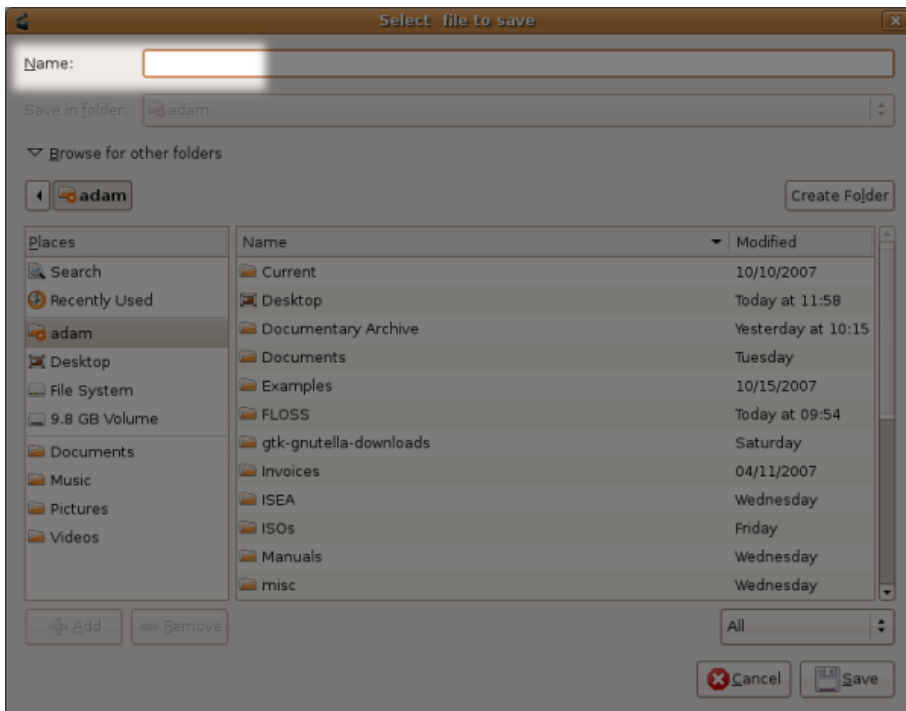
Tallentaaksesi tiedoston napsauta **Save**-nappia.



Näet tällaisen ponnahdusikkunan:



Valitse paikka, johon voit tallentaa tiedoston, selaamalla tietokoneellasi näkyvillä olevien kansioiden listaa. Sen jälkeen kirjoita tiedoston nimi **Name**-kenttään:



Tiedoston nimen tulee päättyä loppupäätteeseen **.mp4**. Kun olet valmis, paina **Save**.

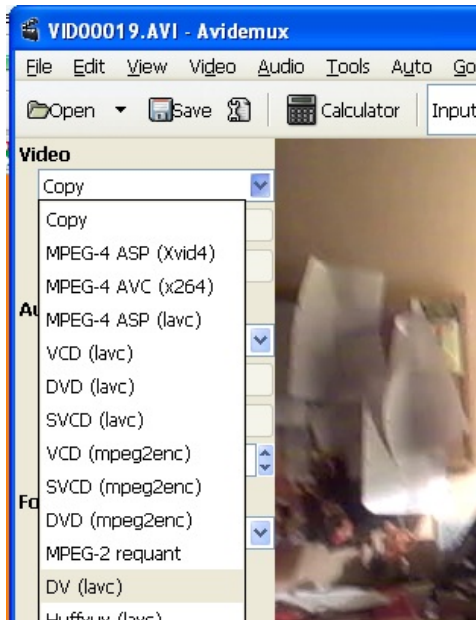
Sinun pitäisi nähdä laatikko, joka kertoo, kuinka kauan enkoodauksen loppumista täytyy odotella, ja näyttää enkoodausprosessin etenemisen.

Näet onnistumisesta kertovan viestin, mikäli enkoodaus toimii oikein. Voit nyt toistaa tiedoston mediasoittimessa.

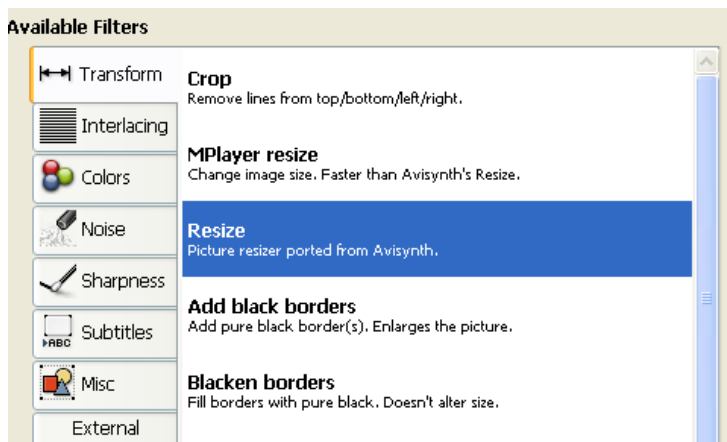
LUO DV-TIEDOSTO

Jos työskentelet videonauhuriin kanssa, jotka eivät nauhoita DV-tiedostona, tahdot ehkä muuntaa tiedostot toiseen muotoon ennen kuin muokkaat niitä.

Avaa ensin tiedostosi ja valitse **DV** pudotusvalikosta.

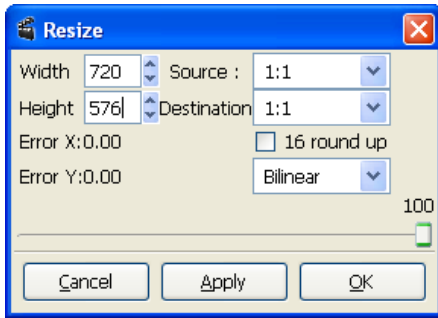


Sen jälkeen voit valita **Filters**.



Napsauta **Resize**, sillä DV-tiedoston täytyy olla kooltaan **720 x 576** (ja työskentelemme PAL-videolla).

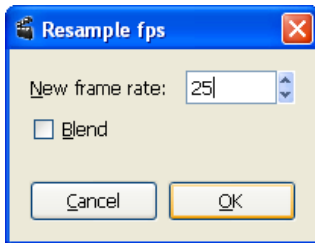
Täytä ensin yksityiskohdat alla olevaan näkymään ja napsauta sitten **OK**.



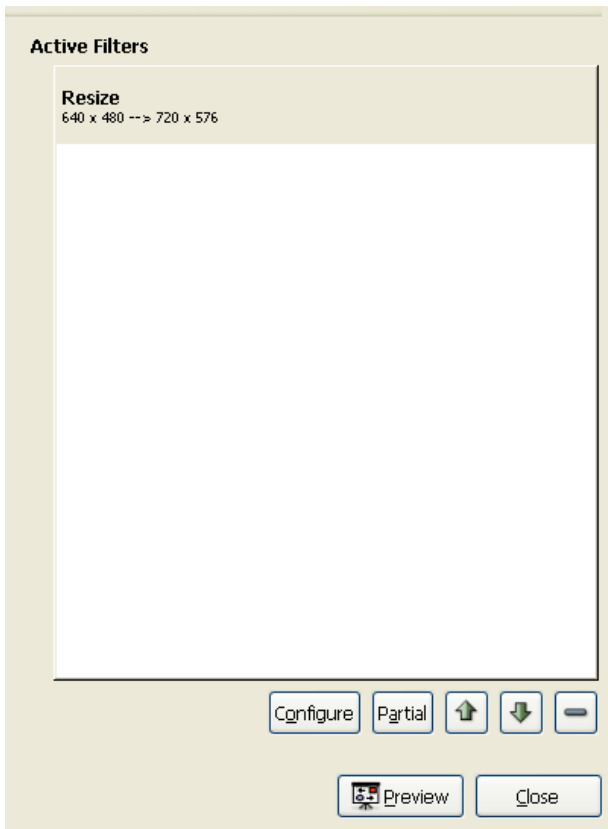
Nyt voimme muuttaa videon kuvataajuutta.

Napsauta taas **Filters** ja valitse **Resample Framerate**.

Kirjoita **25** ruutua sekunnissa.

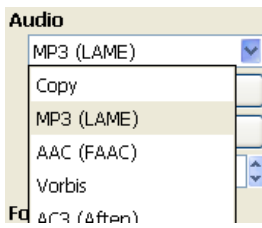


Napsauta **OK**. Tämän jälkeen voit napsauttaa **Close** suodatinikkunassa.

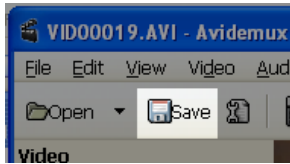


Valitse sen jälkeen **wav PCM Audio**-pudotusvalikosta.

(Tai jos se ei toimi, voit kokeilla valita **mp3**.)



Tämän jälkeen voit napsauttaa **Save** tallentaaksesi tiedoston.



Voit nyt yrittää muokata tiedoston videeditorissasi viemällä sen projektiin.

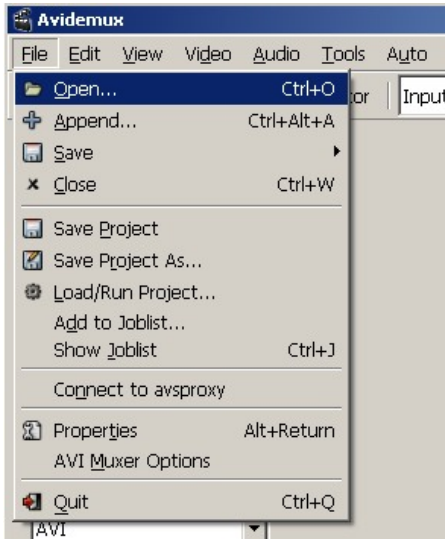
Jos tämä ei toimi, kokeile kameraa, joka käyttää DV-formaattia!

PYSYVÄT TEKSTITYKSET

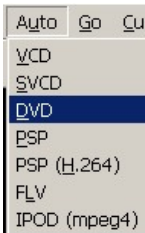
Jos tahdot "polttaa" tekstityksesi pysyvästi videokuvaan, sen sijaan että laittaisit ne kuvan päälle, voit tehdä tämän Avidemuxin **Subtitler** -suodattimen avulla. On paljon nopeampaa tehdä ulkoinen aikakoodattu tekstitystiedosto ja polttaa se kuvaan, kuin kirjoittaa tekstitykset ja laittaa ne oikeille paikoilleen videoeditorissa.

Avaa ensin videotiedostosi. Tässä tapauksessa käytämme MPEG-2-tiedostoa luodaksemme DVD-levyn, mutta prosessi toimii myös MP4-tiedostolla tai MPEG-1-tiedostolla tai vastaavalla.

Valitse **File** ja **Open**:

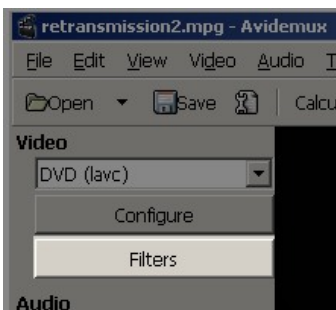


Tässä esimerkissä valitsemme **Auto** ja **DVD** -vaihtoehdon luodaksemme MPEG2-tiedoston, joka on valmis DVD-levylle. Katso muita ohjeita tässä käyttöoppaassa, jotta voit olla varma, että olet valinnut oikeat enkoodausvaihtoehdot.

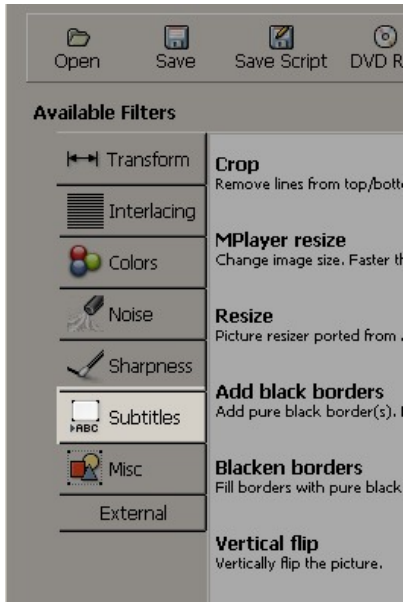


LISEÄÄ TEKSTITYSSUODATIN

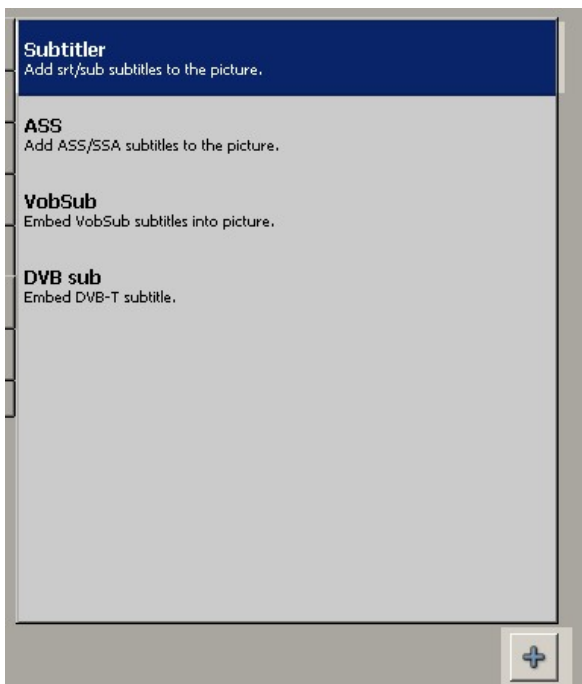
Napsauta **Filters**-nappia ruudun vasemmalla puolella.



Tämän jälkeen napsauta **Subtitles**-kuvaa valikon vasemmalla puolella.



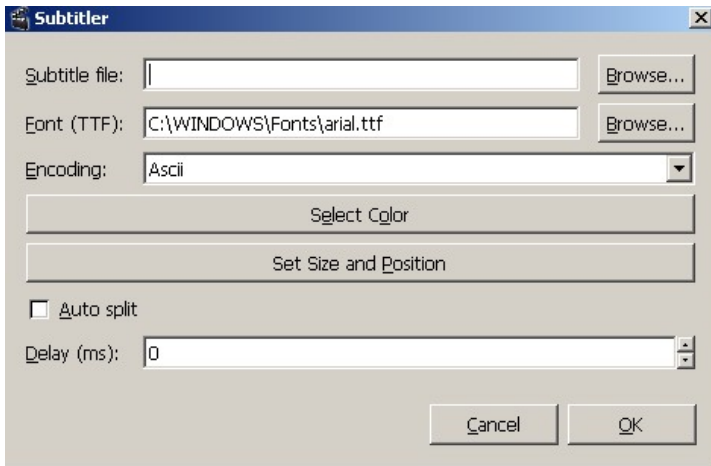
Napsauta **Subtitler**-vaihtoehtoa ja napsauta +-nappia ikkunan pohjalla.



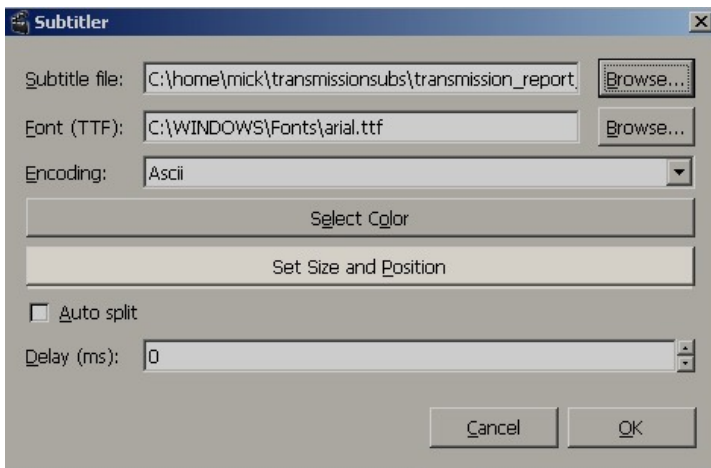
Valitse **srt**-tiedosto, jonka tahdot lisätä videotiedostoon.

VALITSE KIRJASIMEN TYYPI JA KOKOA

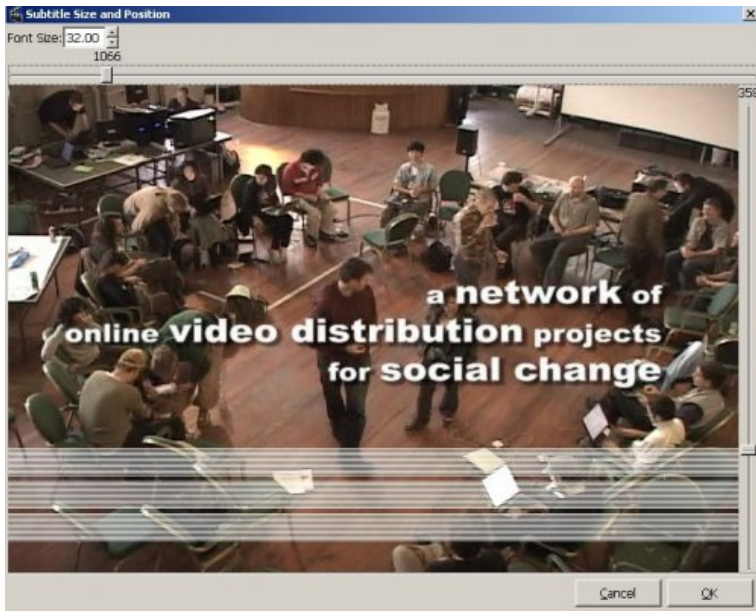
Valitse kirjasin. Varmista, että ikkuna osoittaa toimivaan kirjasimeen. Oletusarvo on Linux-asennusta varten. Joten jos olet Windowsissa tai Macissa, joudut valitsemaan sopivan kirjasimen kirjasihakemistostasi. Tyypillinen sijainti kirjasimille Windowsissa on `C:WINDOWS\Fonts\arial.ttf`.



Vaihtaaksesi kirjasimen paikkaa ja kokoa, napsauta nappia **Set Size and Position**.



Valitse koko kirjasimellesi. **32** on hyvä koko, mikäli videotiedostosi on koko ruudun kokoinen (eli 720 pikseliä leveä). Kirjasinkoko **24** sopii hyvin videolle, joka on neljännesruudun kokoinen (eli noin 320 pikseliä leveä).



Vasemmalla on vierityspalkki, jonka avulla voit siirtää tekstityksen sijaintia ruudulla. Ruudun yläosassa oleva vierityspalkki antaa sinun katsella videotiedostoa, jotta voit tarkastaa, että sijainti on oikea.

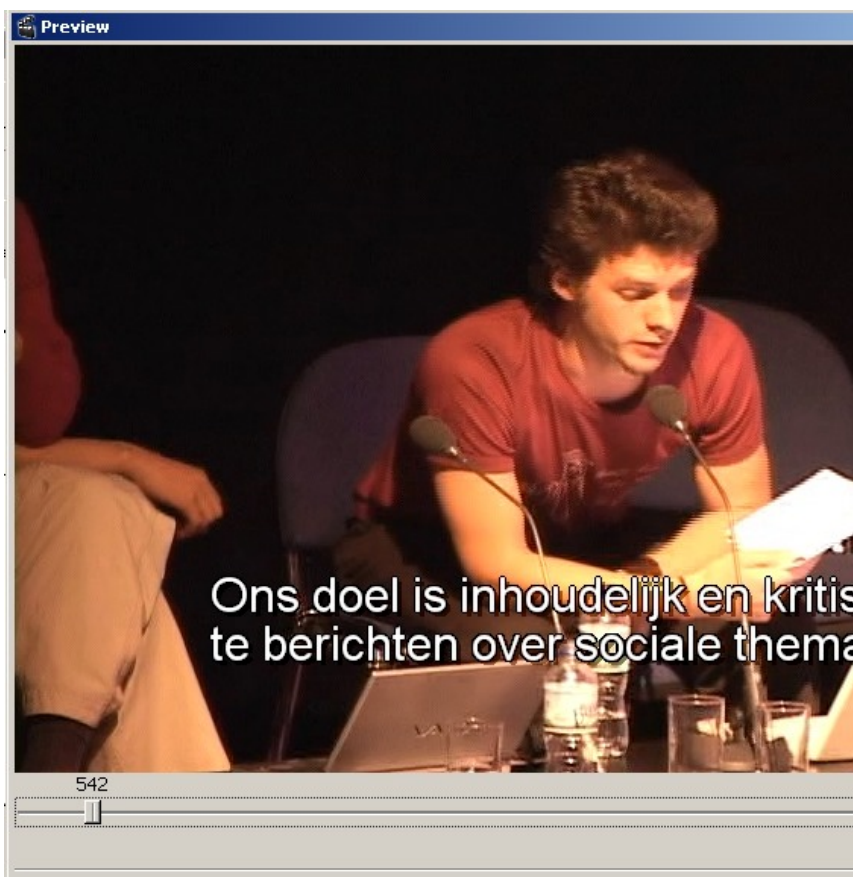
Napsauta **OK**.

TEKSTITYKSIEN ESIKATSELU

Filters -valikossa voit painaa **Preview** nähdäksesi, että tekstitykset ovat luettavissa ja oikeassa paikassa.



Ruudun alaosassa on vierityspalkki, jonka avulla voit esikatsella jokaisen osan videosta.



Napsauta sen jälkeen **Close** palataksesi päävalikkoon.

TIEDOSTON TALLENTAMINEN

Napsauta **Save**-nappia ruudun yläosassa ja valitse sijainti videotiedostollesi.

Poltetuilla tekstityksillä varustettu tiedostosi on nyt valmis käytettäväksi DVD-projektissa tai ladattavaksi internettiin.

DVD-LEVYT

9. MPG2-TIEDOSTO DVD:STÄ

TIEDOSTON UUTTAMINEN DVD:STÄ

Tahdot ehkä tehdä tämän, mikäli olet luomassa kokoelma-DVD:tä tai lisäämässä kielitukea DVD-tiedostoon. Sinun täytyy uuttaa MPEG-2-tiedosto DVD:stä käyttääksesi sitä DVD-poltto-ohjelmassa. Jos DVD on kryptattu tämä ei toimi, ja joudut dekryptaamaan DVD:n ensin (emme käsittele tässä DVD-levyjen dekryptausta).

Jos tahdot tallentaa erilaisen videotiedoston (mp4 tai xvid avi), joudut seuraamaan tämän luvun ensimmäistä osaa ja seuraamaan sen jälkeen muiden lukujen ohjeita.

DVD-TIEDOSTOSI AVAAMINEN

Uuttaaksemme MPEG-2 -tiedoston joudumme tuomaan yhden tai useampia VOB-tiedostoja, jotka sisältävät DVD:n sisällön.

Nähdäksesi selkeämmin tämän merkityksen, katso DVD:n rakennetta. Kun laitat DVD-levyn tietokoneeseen ja käytät tiedostoselainta sen sisällön selaamiseen, näet *VIDEO_TS*-hakemiston ja joitain tiedostoja, joilla on erilaisia nimiä.

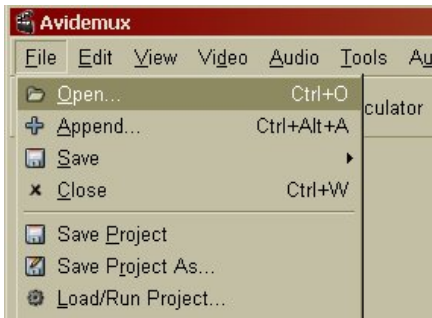
Näistä suurista VOB-tiedostoista olemme kiinnostuneita. VOB on lyhenne sanoista Video Objects (video-oliot), joten nämä tiedostot voivat kuulostaa pelkiltä videotiedostoilta, mutta ne sisältävät myös ääni- ja tekstityssisältöä. Jotta tämä olisi vielä hämmentävämpää, VOB-tiedostot voivat lisäksi sisältää enemmän kuin yhden videotiedoston - näin voi olla esimerkiksi DVD:ssä, jossa voit vaihtaa kuvakulmaa.

Jotkin VOB-tiedostot sisältävät myös hakemistotietoja. Ensimmäinen tässä esimerkissä näkemämme tiedosto, joka luultavasti sisältää videota, on *VTS_01_1.VOB*. Testataksesi sisällön voit kokeilla yrittää avata tiedoston esimerkiksi VLC-mediasoittimessa.

Toinen asia, jonka näemme avatessamme DVD VIDEO-TS-tiedoston on joukko suuria videotiedostoja, jotka ovat saman kokoisia, ja joita seuraavat pienemmän videotiedostot. Tämä on luultavasti pitkä elokuva, sillä DVD:n suurin mahdollinen tiedoston koko on hieman yli 1GB.

Joskus DVD:llä voi olla kuitenkin useampia elokuvia, jotka on jaettu "näytöksiin".

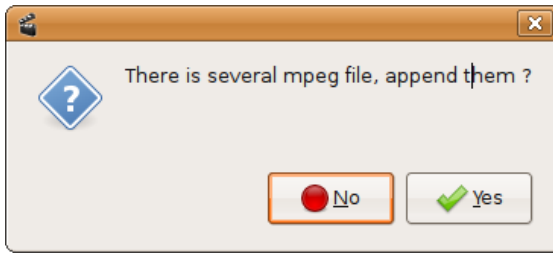
Tuodaksesi nämä VOB-tiedostot Avidemuxiin, valitse **File** Avidemuxin ylävalikosta ja valitse **Open**:



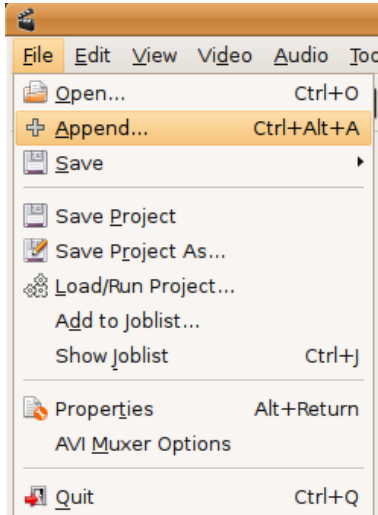
Näet nyt tiedostoselaimen ja sinun täytyy etsiä DVD ja avata *VIDEO_TS* -hakemisto.

Nyt joudut etsimään VOB-tiedoston, jonka tahdot uuttaa. Valitse se ja paina **Open**-nappia vasemmassa alanurkassa - valitsemme *VTS_01_0.VOB*-tiedoston, aivan kuin edellisessä esimerkissä. Tämä avaa pienen ikkunan, joka kysyy tahdotko indeksoida tiedoston.

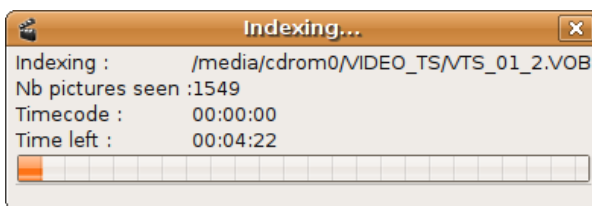
On hyvä idea indeksoida tiedosto, joten paina **Yes** (itse asiassa Avidemux ei avaa MPEG-tiedostoja, joita ei ole indeksoitu). Jos hakemistossa on enemmän kuin yksi VOB-tiedosto, Avidemux kysyy tahdotko liittää tiedostot yhteen:



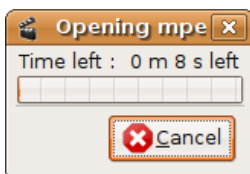
Voit nyt painaa **Yes**, jos tahdot liittää tiedostot yhteen. Jos tätä ei tapahdu (tai napsautat **No**), voit liittää tiedostot käsin napsauttamalla **File** Avidemuxin yläpalkista ja napsauttamalla **Append**.



Append-komennon käyttäminen antaa sinun valita yhden tai useampia VOB-tiedostoja liitettäväksi yhteen. Tämä lisää tiedostojen sisällön poistamatta ensin avaamaasi tiedostoa. Emme tee tätä kuitenkaan tässä esimerkissä, sen sijaan painamme **No** ja näemme laatikon, joka kertoo meille, että valitsemaamme VOB-tiedostoa ollaan indeksoimassa:



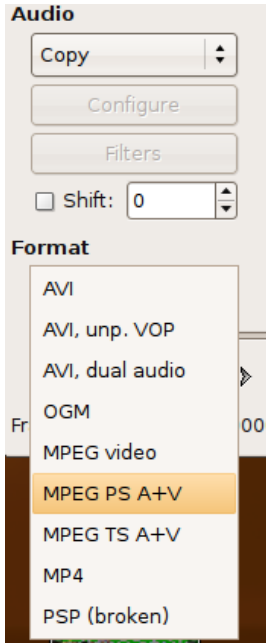
Tämä voi viedä jonkin aikaa, riippuen tiedostosi koosta ja koneesi nopeudesta. Kun tämä prosessi on valmis, Avidemux avaa tiedoston, mikä kestää myöskin jonkin aikaa. Kun tämä tapahtuu, näet tällaisen ikkunan:



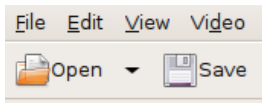
Kun tämä laatikko on lopussa, olet valmis muuttamaan asetukset tallentaaksesi tiedostosi. Jos et tahdo luoda Mpeg2-tiedostoa (joka on yhteensopiva DVD:n kanssa), voit katsoa ohjeita muista kappaleista.

ASETUSTEN MUUTTAMINEN JA MPEG2-TIEDOSTON TALLENTAMINEN

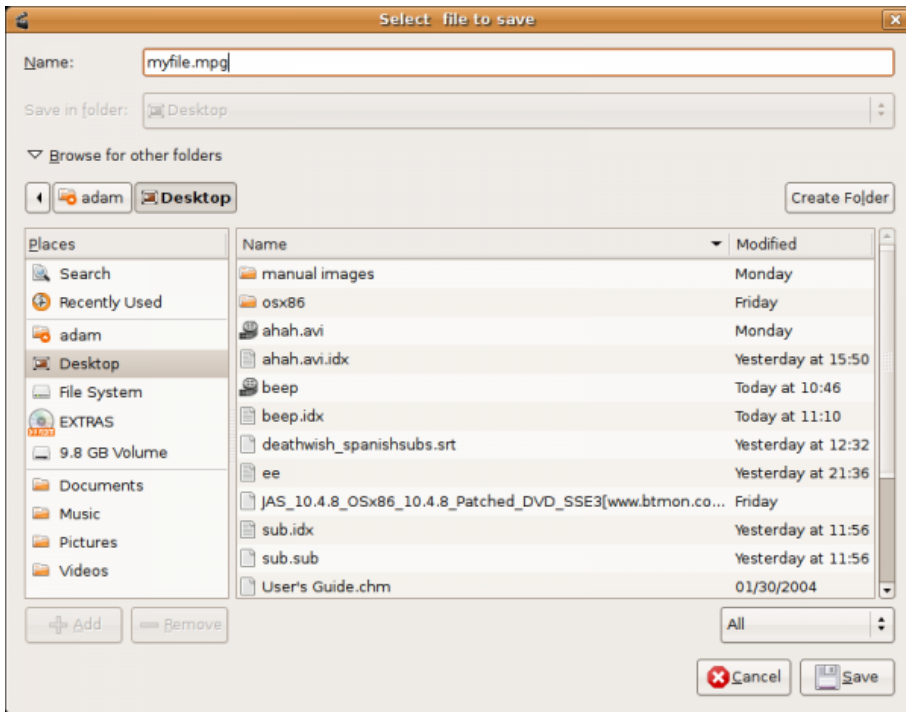
Emme tahdo koodata videota ja ääntä uudestaan, sillä ne sopivat jo DVD:lle, mutta tahdomme muuttaa säilön VIDEO-PS -muotoon. Tehdäksemme tämän napsautamme Format **Avidemuxin** etusivulla ja valitsemme MPEG PS -formaatin:



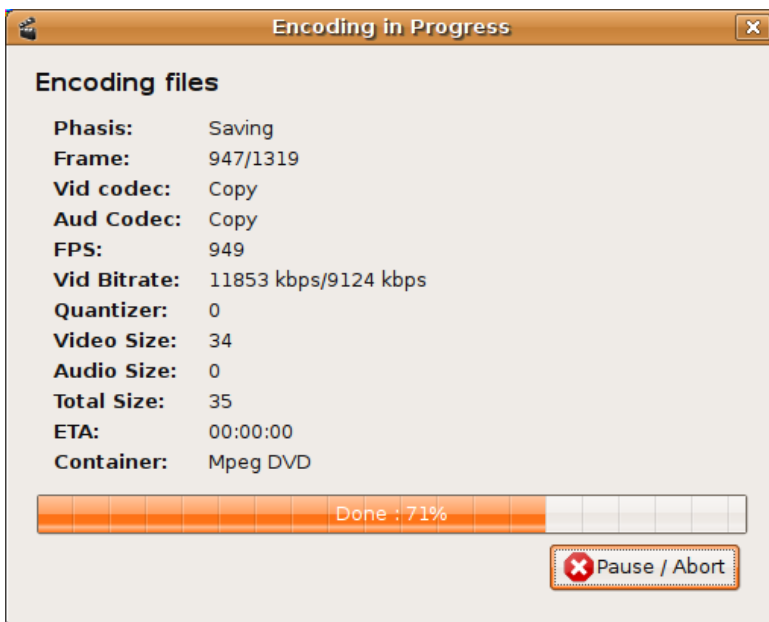
Valitse sen jälkeen **Save**:



Näet ponnahdusikkunan, jossa on tiedostoselain:



Ylimmässä tekstikentässä voit kirjoittaa nimen, jolla tahdot tallentaa tiedoston (katso, että tiedostopääte on **.mpg**) ja paina **Save** ylläolevan ikkunan oikeassa alanurkassa. Näet palkin, joka kertoo tallennusprosessin edistymisen:



Kun prosessi on valmis, et saa mitään palautetta, mutta löydät tiedoston sieltä, minne käskit Avidemuxia tallentamaan sen.

TEKIJÄT

10. Lisenssi

10. LISENSSI

Kaikki kappaleet ovat kirjoittajien tekijänoikeuden alaisia. Jos muuten ei sanota, kaikki luvut tässä käyttöoppaassa on lisensoitu **GNU General Public License version 2** mukaisesti.

Tämä dokumentaatio on vapaata dokumentaatiota: voit jakaa sitä eteenpäin ja/tai muokata sitä Free Software Foundationin GNU General Public License mukaisesti; joko lisenssin version 2, tai (tahtoeassasi) minkä tahansa myöhemmän version.

Dokumentaatiota jaellaan siinä toivossa, että se on käyttökelpoisa, mutta ILMAN MITÄÄN TAKUUTA; ilman edes MYYTÄVYYDEN tai TIETTYYN KÄYTTÖÖN SOPIVUUDEN oletettua takuuta. Katso lisätietoja GNU General Public Licensestä.

Tämän dokumentaation mukana olisi pitänyt tulla kopio GNU General Public Licensestä, mikäli sitä ei tullut kirjoita osoitteeseen Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

ALKUPERÄISEN ENGLANNINKIELISEN VERSION KIRJOITTAJAT

CREATE MPEG1 / VCD FILES

© mick fuzz 2007, 2009

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Jakub Misak 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

CREATE XVID AVI FILES

© mick fuzz 2008, 2009

Modifications:

adam hyde 2008

Jakub Misak 2008

CREATE DV FILES

© mick fuzz 2009

CREATE MP4 FILES

© mick fuzz 2007, 2009

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Jakub Misak 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

CREDITS

© adam hyde 2006, 2007, 2008

DEINTERLACING VIDEO

© mick fuzz 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Robert Hammer 2007

CREATE DVD FILES

© mick fuzz 2007, 2009

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Jakub Misak 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

EXTRACT DVD SUBTITLES

© mick fuzz 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

UBUNTU

© adam hyde 2007, 2008

Modifications:

Janet Swisher 2008

Matteo Cortese 2008

WINDOWS

© adam hyde 2007, 2008

Modifications:

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

INTRODUCTION

© mick fuzz 2006, 2008

Modifications:

adam hyde 2006, 2007, 2008

Andrew Lowenthal 2008

Go Linux 2008

Robert Hammer 2007

Samuel Chapelin 2008

Zita Joyce 2008

EXTRACT DVD FILES

© mick fuzz 2007, 2008, 2009

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Jakub Misak 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

OPEN A FILE

© mick fuzz 2007

Modifications:

adam hyde 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

ADD SUBTITLES TO FILES

© mick fuzz 2007, 2008

Modifications:

adam hyde 2008

Jakub Misak 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

RESIZING VIDEO

© mick fuzz 2007, 2009

Modifications:

adam hyde 2008

Andrew Lowenthal 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

CREATE PRESETS

© mick fuzz 2007

Modifications:

adam hyde 2007, 2008

Go Linux 2008

Joseph Torzewski 2008

Robert Hammer 2007

Zita Joyce 2008

TRIMMING A FILE

© mick fuzz 2009

SUOMENKIELISEN VERSION KÄÄNTÄJÄT JA KIRJOITTAJAT

LUO DV-TIEDOSTOJA

© Tomi Toivio 2010

LUO MP4-TIEDOSTOJA

© Tomi Toivio 2010

TEKIJÄT

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Tomi Toivio 2010

POISTA VIDEON LIMITYS

© Tomi Toivio 2010

JOHDANTO

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Tomi Toivio 2010

MPG2-TIEDOSTO DVD:STÄ

© Tomi Toivio 2010

AVAA TIEDOSTO

© Tomi Toivio 2010

LISÄÄ TEKSTITYS VIDEOON

© Tomi Toivio 2010

MUUTA VIDEON KOKOA

© Tomi Toivio 2010

LEIKKAA TIEDOSTO



Free manuals for free software

GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law; that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS